

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION COMIC*
ALIH WAHANA RUBRIK JAGADING LELEMBUT
PADA MAJALAH MINGGUAN BAHASA JAWA
DJAKA LODANG



KARYA DESAIN

Oleh:

Kahfi Eska Yusac

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION COMIC*
ALIH WAHANA RUBRIK JAGADING LELEMBUT
PADA MAJALAH MINGGUAN BAHASA JAWA
DJAKA LODANG



Oleh:

Kahfi Eska Yusac

NIM. 0811673024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

Perancangan *Motion Comic Alih Wahana Rubrik Jagading Lelembut Pada Majalah Mingguan Djaka Lodang*, diajukan oleh Kahfi Eska Yusac, NIM 0811673024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada Juni Tahun 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 004

Pembimbing II / Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 09801125 200801 1 017

Cognate / Anggota

Drs. Asnar Zacky M.Sn.

NIP. 19640921 199403 1 001

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Anggota

Drs. Baskoro Suryo B., M. Sn.

NIP. 19650522 100203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr.Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa beserta Alam Semesta yang telah menolong Penulis menyelesaikan Tugas Akhir desain dengan penuh kemudahan. Tanpa pertolongannya mungkin penulis tidak akan sanggup menyelesaikan dengan baik.

Tugas Akhir Karya Desain ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang desain Komunikasi Visual. Tugas Akhir ini adalah merupakan pertanggung jawaban dan bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang telah ditempuh selama mengenyam pendidikan di program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta sejak tahun 2008 sampai dengan 2015

Tugas Akhir ini juga merupakan salah satu syarat dalam pemenuhan tugas perkuliahan untuk mencapai gelar kesarjanaan dalam program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sebagai penutup, semoga penulisan tugas Akhir ini sedikit banyak memberikan manfaat bagi yang membutuhkan. Disisi lain penulis juga menyadari sepenuhnya kesempurnaan hanyalah milik dan kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa sehingga banyak kekurangan dalam penyusunan ini. Segala kritik dan saran sangat membantu dan sangat dibutuhkan demi kemajuan pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, 20 Juni 2015

Kahfi Eska Yusac

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini saya telah mendapat banyak dukungan, bimbingan dan pengarahan serta pengalaman dari berbagai pihak dari awal hingga akhir. Tantangan dan keterbatasan saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini merupakan dorongan untuk lebih terarah dan belajar lebih banyak lagi. Oleh karena itu perkenankan saya untuk menyampaikan rasa syukur dan terima kasih say sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta bapak Dr. Agus Burhan, M. Hum.,
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta berserta para Pembantu Dekan.
4. Ketua Jurusan Desain bapak Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn.
5. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.selaku Kepala Jurusan DKV.
6. Bpk. Indiria Maharsi, S.Sn.M. Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir saya.
7. Bpk. Andi Haryanto S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II saya yang telah banyak memberikan ide dan saran.
8. Bapak Joko Wiryatno, Ibu Mundatik dan Mbak Ita atas doa, semangat, dan cinta kasihnya
9. Pihak redaksi Djaka Lodang atas kerjasamanya.
10. Pak Koskow atas dialog-dialog singkatnya.
11. Ignatia Nilu, kekasih saya yang telah banyak memberikan supportnya.
12. Teman-teman Wong Petu666, Petek, Ryan, Chika, Wak Wuu, Bang Degas, Ekik, Andhika, Samid, Galang, Mali, Radit, yang selalu melancarkan peredaran darah.
13. Punky, Vici, Ayuk, Iyok yang bersedia menjadi relawan di saat-saat darurat menjelang display.
14. Gisela Swaragita yang membantu menerjemahkan abstrak ke dalam bahasa Inggris.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* ALIH WAHANA RUBRIK
JAGADING LELEMBUT PADA MAJALAH MINGGUAN BAHASA
JAWA DJAKA LODANG**

Dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang suda dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institut manapun, kecuali bagian sumber informasinya mencantunkaan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Juni 2015

Kahfi Eska Yusac

NIM: 081 1673 024

ABSTRAK

PERANCANGAN *MOTION KOMIK* ALIH WAHANA RUBRIK JAGADING LELEMBUT PADA MAJALAH MINGGUAN BAHASA JAWA DJAKA LODANG

Kahfi Eska Yusac

NIM 081 1673 024

Majalah Djaka Lodang adalah sebuah majalah berbahasa Jawa yang berdiri sejak 1 juni 1971 dan merupakan satu - satunya majalah berbahasa Jawa yang mampu bertahan hingga saat ini dalam menjaga kelestarian ideologi dan budaya Jawa. Majalah Djaka Lodang memuat cerita rakyat, cerita wayang, cerita Jawa, sastra Jawa dan lain-lain. Selain cerita-cerita tersebut ada juga liputan seputar daerah Yogyakarta, profil pendidikan / *pawiyatan*, perhitungan hari, perhitungan neptu, primbon dan lain-lain. Dewasa ini, walaupun Djaka Lodang memiliki pelanggan yang tetap namun majalah tersebut mempunyai kendala dalam sisi regenerasi pembacanya dan hanya diminati oleh rentang umur 35 tahun keatas dengan tingkat ekonomi menengah kebawah.

Oleh sebab itu pihak redaksi Djaka Lodang memerlukan adanya sebuah media publikasi yang menarik dan inovatif untuk mengenalkan majalah Djaka Lodang kepada target audiens yaitu dengan perancangan *motion comic* yang mengangkat salah satu rubrik yang paling banyak dibaca oleh kaum muda yaitu Rubrik Jagading Lelembut.

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan sudi literatur melalui naskah rubrik mingguan djaka lodang dengan metode analisis SWOT yang diharapkan mampu memberikan perancangan *motion comic* sebagai media baru yang efektif, komunikatif, dan mempunyai cara pendekatan baru kepada target audience.

Kata kunci : motion comic, DKV, majalah djaka lodang, pelestarian, regenerasi, budaya Jawa

ABSTRACT

DESIGNING MOTION COMIC AS THE PLATFORM SHIFT FOR JAGADING LELEMBUT RUBRIC IN THE JAVANESE WEEKLY DJAKA LODANG

Kahfi Eska Yusac

NIM 081 1673 024

Djaka Lodang magazine is a magazine published in Javanese language that has been established since June 1st 1971. It is also the only Javanese magazine that keeps publishing issues until today while preserving the Javanese ideology and culture. The content of the magazine includes folklore, leather puppet stories, Javanese stories, Javanese literature, etc. Besides stories, the magazine also contains news reports of happenings around Yogyakarta, educational / pawiyatan profile, soothsaying, Javanese Four Pillars counting, primbon etc. Lately, it is revealed that despite the number of regular readers, the magazine faces the difficulties of reader regeneration. The magazine is only read by 35 year-olds and older, of the middle to lower class group.

Thus, Djaka Lodang needs to shift into the image of an innovative and interesting media outlet to introduce the magazine to the target audience. It can be done by the designing of motion comic to present the most-read rubric by the younger readers: Jagading Lelembut.

In the process of designing, the data were collected through interview and library research by analyzing the weekly rubric of Djaka Lodang with SWOT analysis method. This method is expected to contribute to the designing of motion comics as the new media that is more effective, communicative, with fresh approach to the target audience.

Keywords: motion comic, DKV, Djaka Lodang magazine, preservation, regeneration, Javanese culture.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C.. Tujuan Perancangan	2
D. Manfaat Perancangan	2
1. Bagi Target audiens	2
2. Bagi Majalah Djaka Lodang	2
3. Bagi Mahasiswa DKV	3
E. Batasan Perancangan	3
F. Metode Perancangan	3
1. Metode Pengumpulan Data	3
2. Metode Analisis Data	4
3. Metode Perancangan	4
4. Metode Visualisasi Desain	4
G. Skematika Perancangan	5
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	6
A. Tinjauan Literatur Tentang Motion Komik	6
1. Pengertian dan Sejarah Singkat Komik	6
2. Komik Horor-mistik	10

3. Komik Bertema Horor –Mistik	11
4. Motion Comik / Komik Bergerak	14
B. Identifikasi Data Lapangan	17
1. Data Lembaga Terkait Perancangan	17
2. Tinjauan Penggunaan Bahasa Jawa	28
C. Analisis Data	33
1. Analisis SWOT	33
2. Analisis Target Audience	36
D. Kesimpulan Analisis	37
BAB III. KONSEP MEDIA	38
A. Pra Produksi	38
1. Konsep Komunikasi	38
2. Konsep Media	39
3. Konsep Kreatif	41
4. Deskripsi Lokasi	57
5. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	58
6. Gaya Layout/Panel/Balon Kata	60
7. Warna	60
8. Tipografi	61
9. Pembiayaan	62
B. Produksi	64
1. Software & Hardware Produksi Motion Comic	64
C. Pasca Produksi	66
1. Final Compost	66
2. Noises Design	66
3. Mastering	66
BAB IV. Visualisasi.....	67
A. Penjaringan Ide Karakter Utama & Pendukung	67
1. Parno	67
2. Parji	69
3. Parman	71

4. Yanto	73
5. Genderuwo	75
6. Karakter Lain	77
B. Studi Visual Unsur Properti	79
1. Kemenyan	79
2. Perhitungan Nomer Togel	80
C. Studi Visual Unsur Arsitektural dan Lanskap	81
1. Pedesaan dan Perkebunan Sleman Selatan	81
2. Pohon Beringin	82
3. Pos Ronda	83
4. Rumah Parno	84
5. Rumah Joglo Angker Mbah Wongso	86
D. Visual	88
1. Sketsa	88
2. Final Artwork	100
C. Media Pendukung	114
1. Sketsa	114
2. Final Desain	117
BAB V. PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran & Kritik	121
Daftar Pustaka.....	122
Lampiran	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik Put On Karya Kho Wan Gie.....	7
Gambar 2. Komik Sri Asih Karya R.A. Kosasih.....	8
Gambar 3. Tampilan Website ngomik.com	9
Gambar 4. Komik Petruk-Gareng karya Tatang Suhendra.....	11
Gambar 5. Cergam Kampung (Kumpulan Cergam)	12
Gambar 6. Komik Cendana Art Media	13
Gambar 7. Komik Best Seller ngomik.com “The Cursed Face”	13
Gambar 8. Motion Comic, The Watchmen	15
Gambar 9. Motion Comic, The Walking Dead.....	16
Gambar 10. Logogram Majalah Djaka Lodang.....	17
Gambar 11. Logotype Majalah Djaka Lodang.....	17
Gambar 12. Ilustrasi Rubrik Jagading Lelembut Tahun 2009-2015	25
Gambar 13. Ilustrasi Rubrik Jagading Lelembut	44
Gambar 14. Ilustrasi Motion Comic The Walking Dead	60
Gambar 15. Referensi Tokoh Parno	67
Gambar 16. Sketsa Karakter Parno	68
Gambar 17. Referensi Tokoh Parji	69
Gambar 18. Sketsa karakter Parji	70
Gambar 19. Refrensi Tokoh Parman.....	71
Gambar 20. Sketsa Karakter Parman.....	72
Gambar 21. Referensi Tokoh Yanto	73
Gambar 22. Sketsa Karakter Yanto	74
Gambar 23. Referensi Genderuwo.....	75
Gambar 24. Sketsa Karakter Genderuwo	76
Gambar 25. Referensi Kuntilanak	77
Gambar 26. Sketsa karakter Kuntilanak.....	77
Gambar 27. Referensi Adik mbah Wongso	78
Gambar 28. Sketsa Karakter Adik Mbah Wongso.....	78

Gambar 29. Referensi Kemenyan.....	79
Gambar 30. Sketsa Kemenyan	80
Gambar 31. Referensi Perhitungan Nomor Togel	80
Gambar 32. Referensi Pedesaan dan Perkebunan Sleman Selatan.....	81
Gambar 33. Sketsa Pedesaan dan Perkebunan Sleman Selatan	82
Gambar 34. Referensi Pohon Beringin	82
Gambar 35. Sketsa Pohon Beringin	83
Gambar 36. Referensi Gambar Pos Ronda atau Cangkruk.....	83
Gambar 37. Sketsa Pos Ronda atau Cakruk.....	84
Gambar 38. Referensi Rumah Parno	85
Gambar 39. Sketsa Rumah Parno	85
Gambar 40. Referensi Rumah Joglo Angker Mbah Wongso.....	86
Gambar 41. Sketsa Rumah Joglo Angker Mbah Wongso	87
Gambar 42. Typeface Alternatif 1	88
Gambar 43. Typeface Alternatif 2	88
Gambar 44. Layout sketsa adegan-adegan.....	100
Gambar 45. Final Artwork Typeface.....	100
Gambar 46. Layout Final Artwork Sketsa Adegan-Adegan.....	114
Gambar 47. Layout Gambar Poster	114
Gambar 48. Layout Poster CD.....	115
Gambar 49. Layout Label CD	115
Gambar 50. Layout Stiker 1 & 2	116
Gambar 51. Layout Sketsa Kaos	116
Gambar 52. Final Poster	117
Gambar 53. Final Cover CD.....	118
Gambar 54. Final Label CD.....	118
Gambar 55. Final Stiker 1 & 2.....	119
Gambar 56. Final Desain Kaos	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Pembiayaan Pra Produksi	62
Tabel 2.	Pembiayaan Produksi.....	63
Tabel 3.	Pembiayaan Post Produksi	63
Tabel 3.	Pembiayaan Media Pendukung	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Majalah Djaka Lodang adalah sebuah majalah berbahasa Jawa yang berdiri sejak 1 juni 1971 dan merupakan satu-satunya majalah berbahasa Jawa yang mampu bertahan hingga saat ini dalam menjaga kelestarian ideologi dan budaya Jawa. Didirikan oleh almarhum H. Kuswandi dan Drs. H. Abdullah Purwodarsono. Majalah Djaka Lodang memuat cerita rakyat, cerita wayang, cerita jawa, sastra jawa dan lain-lain. Selain cerita-cerita tersebut ada juga liputan seputar daerah Yogyakarta, profil pendidikan / *pawiyatan*, perhitungan hari, perhitungan neptu, primbon dan lain-lain.

Diantara beberapa rubrik yang dimuat dalam majalah Djaka Lodang, ada satu rubrik yang menjadi andalan yaitu rubrik Jagading Lelembut. Jagading Lelembut adalah rubrik yang berisi narasi pendek tentang cerita hantu Jawa yang dikirimkan oleh pembaca yang mengalami pengalaman-pengalaman misteri alam gaib. Biasanya berisi dua buah ilustrasi yang mendukung cerita tersebut. Rubrik ini ada semenjak Djaka Lodang didirikan hingga saat ini.

Dewasa ini, walaupun Djaka Lodang memiliki pelanggan yang tetap namun mempunyai kendala dalam sisi regenerasi pembacanya dan hanya diminati oleh rentang umur 35 tahun keatas dengan tingkat ekonomi menengah kebawah (Purwodarsono, wawancara 25 November 2014).

Oleh sebab itu pihak redaksi Djaka Lodang memerlukan adanya sebuah media publikasi yang menarik dan inovatif untuk mengenalkan majalah Djaka Lodang kepada target audiens. Rubrik Jagading Lelembut dipilih dalam perancangan *motion comic* ini, karena rubrik tersebut merupakan rubrik andalan dari majalah Djaka Lodang yang berisi tentang cerita-cerita misteri hantu Jawa yang unik dan menarik untuk diikuti ceritanya dengan karakter cerita misteri

yang banyak digemari oleh sebagian besar kaum muda dan selain itu juga banyak terdapat nilai-nilai moral budaya Jawa. Disamping itu dengan *motion comic* yang bersifat gerak visual dan suara dari rubrik Jagading Lelembut ini dapat memudahkan pembaca mengingat jalan cerita dan semakin menambah kesan misteri pada rubrik tersebut.

Diharapkan dengan dirancangnya *motion comic* alih wahana rubrik Jagading Lelembut pada majalah mingguan bahasa Jawa Djaka Lodang akan menarik minat para pembaca-pembaca muda dalam upaya pengenalan dan meregenerasi pembaca majalah Djaka Lodang sebagai satu-satunya majalah yang menjaga dan melestarikan bahasa dan ideologi Jawa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* Jagading Lelembut sebagai alih wahana untuk mengenalkan majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang yang menarik bagi remaja.

C. Tujuan Perancangan

Meraih perhatian generasi yang lebih muda sebagai regenerasi target audiens pada majalah Djaka Lodang melalui sebuah perancangan *motion comic* alih wahana salah satu episode dari rubrik Djagading Lelembut.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target audiens

Agar memperoleh pengetahuan dan mengenal nilai-nilai ideologi yang luhur dalam budaya Jawa

2. Bagi Majalah Djaka Lodang

Mendapatkan ekspos media yang bertujuan untuk meregenerasi pembaca dalam mempertahankan eksistensinya

3. Bagi Mahasiswa DKV

Agar mahasiswa desain memperoleh pengetahuan tentang metode perancangan *motion comic* yang baik beserta tehnik-tehniknya

E. Batasan Perancangan

Perancangan ini akan memuat sebuah episode dari rubrik Jagading Lelembut yang menarik berdasarkan cerita dan naskahnya sehingga bisa dibuat pengembangan *storyline* yang bisa memikat *target audience* pada majalah Djaka Lodang

Target audiens pada perancangan ini dari segi geografis targetnya adalah seluruh masyarakat Indonesia, dikarenakan motion komik ini akan dipublikasikan secara online. Dari segi demografis nya targetnya adalah anak muda yang berusia 15 sampai 25 tahun memiliki tingkat ekonomi menengah kebawah maupun menengah keatas. Sedangkan dari segi psikografisnya targetnya adalah anakmuda/remaja yang tertarik akan cerita-cerita misteri.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Majalah Djaka Lodang

Rubrik misteri Jagading Lelembut hadir dalam majalah Djaka lodang, hal ini dilakukan untuk mengetahui cerita-cerita mistis yang berkembang di masyarakat sehingga bisa dijadikan sumber referensi dalam proses penciptaan.

2) Wawancara

Wawancara dengan redaksi Jagading Lelembut guna mencari bahan perancangan terkait naskah dan cerita yang bersinggungan dengan bahasa jawa sebagai bahan penciptaan karya motion grafis

b. Data Sekunder

Mengambil beberapa *snapshot*, download referensi, dan pengambilan gambar mengenai tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan *motion comic*.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini akan menggunakan metode analisis SWOT dikarenakan untuk mencari sebuah differensiasi media yang tepat guna memperkenalkan sebuah majalah melalui konten motion comic sehingga mampu mengkomunikasikan secara efektif kepada target audience. Analisis SWOT adalah metode analisis data yang meninjau mengenai kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), opportunities (*peluang*), dan ancaman (*threats*).

3. Metode Perancangan

Dalam menciptakan sebuah karya Perancangan *motion comi* alih wahana rubrik Jagading Lelembut pada majalah mingguan bahasa Jawa Djaka Lodang dilakukan tahapan perancangan dengan:

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

4. Metode Visualisasi Desain

- a. Karakter Visual
- b. Storyboard

G. Skematika Perancangan

